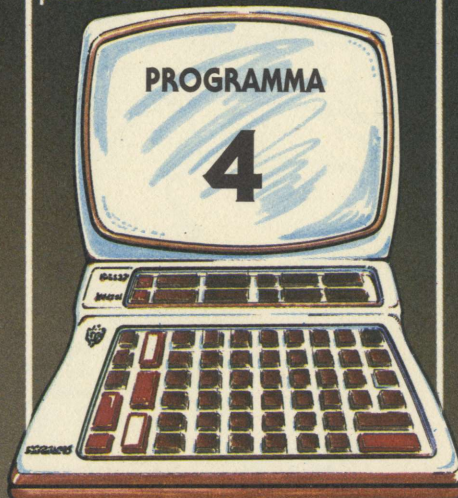
CONOSCERE
IL COMPUTER DIRETTAMENTE DAL COMPUTER

per Commodore Vic20 e 64

CONOSCERE
IL COMPUTER
DIRETTAMENTE
DAL COMPUTER
per Commodore Vic20 e 64

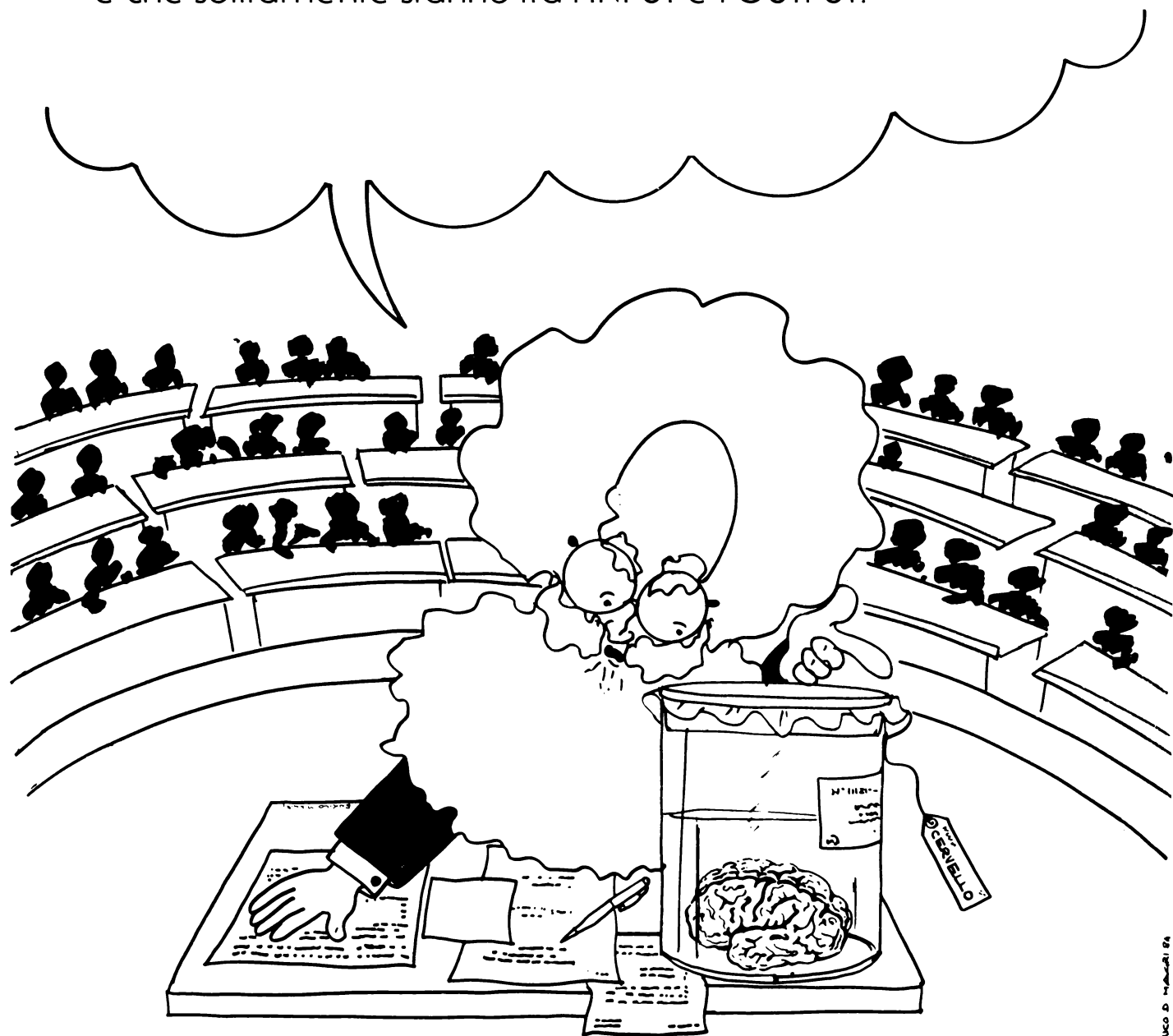
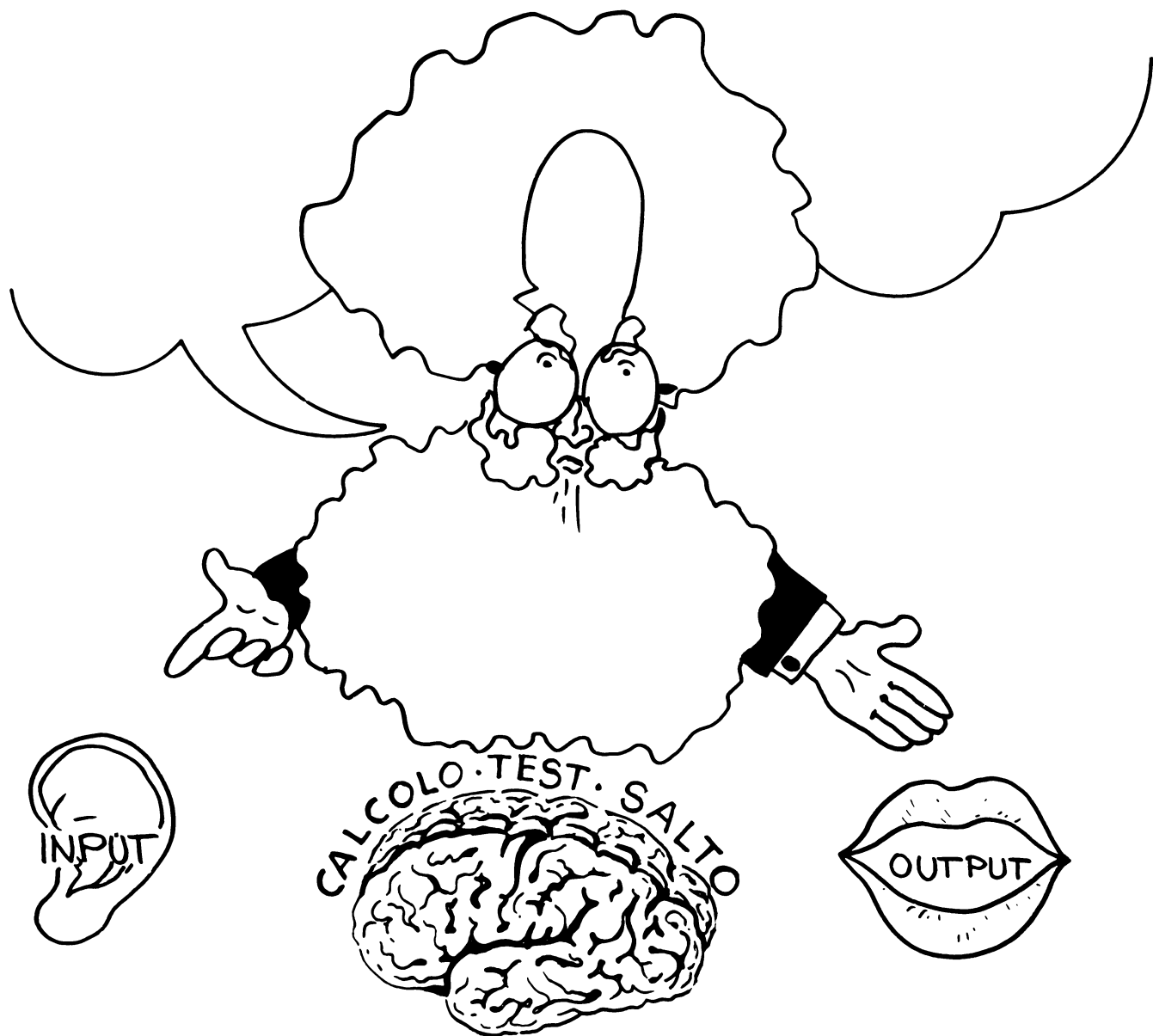
LEZIONE
7

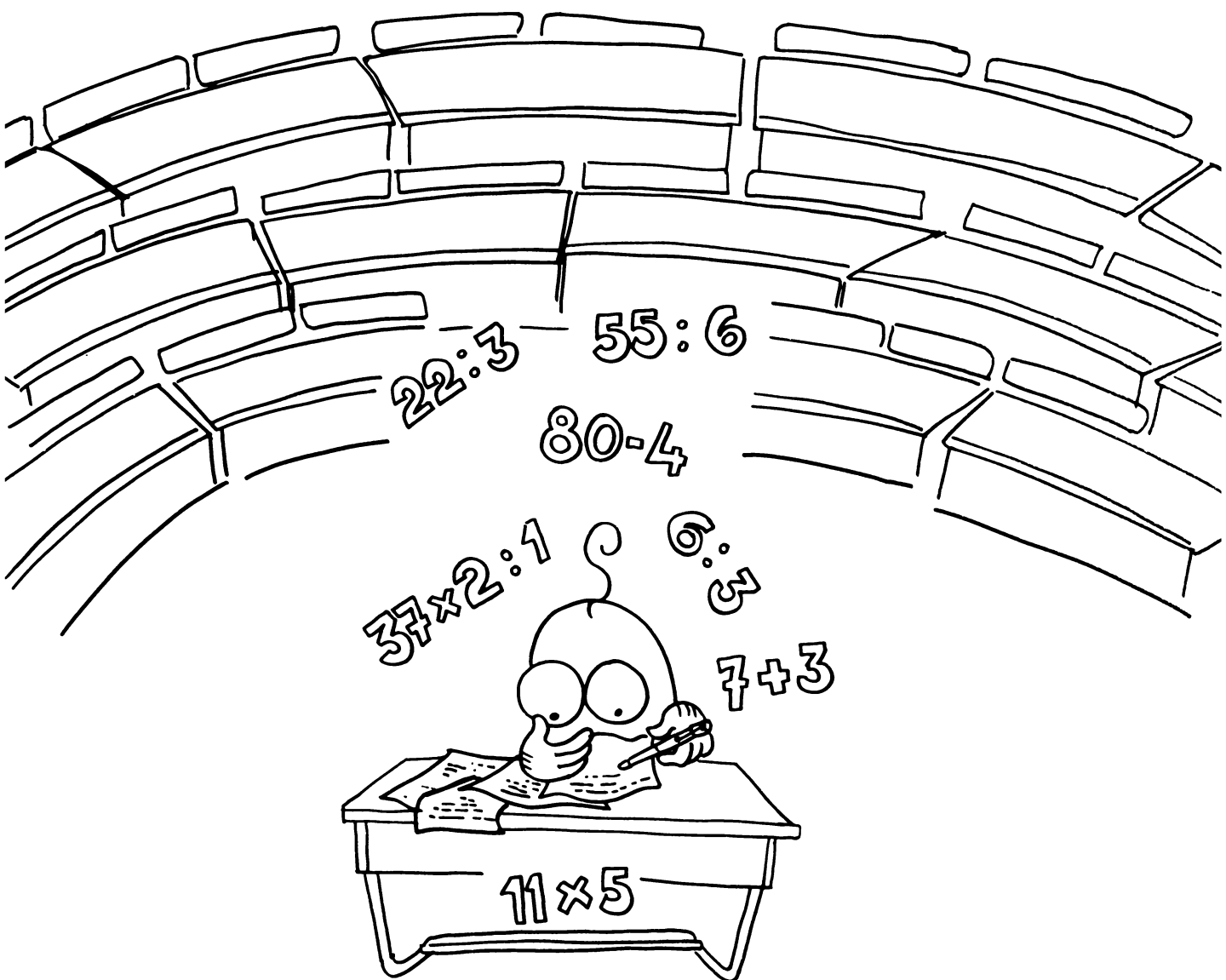
Beatrice d'Este

CONOSCERE
IL COMPUTER
DIRETTAMENTE
DAL COMPUTER
per Commodore Vic20 e 64

PROGRAMMA
4

Beatrice d'Este

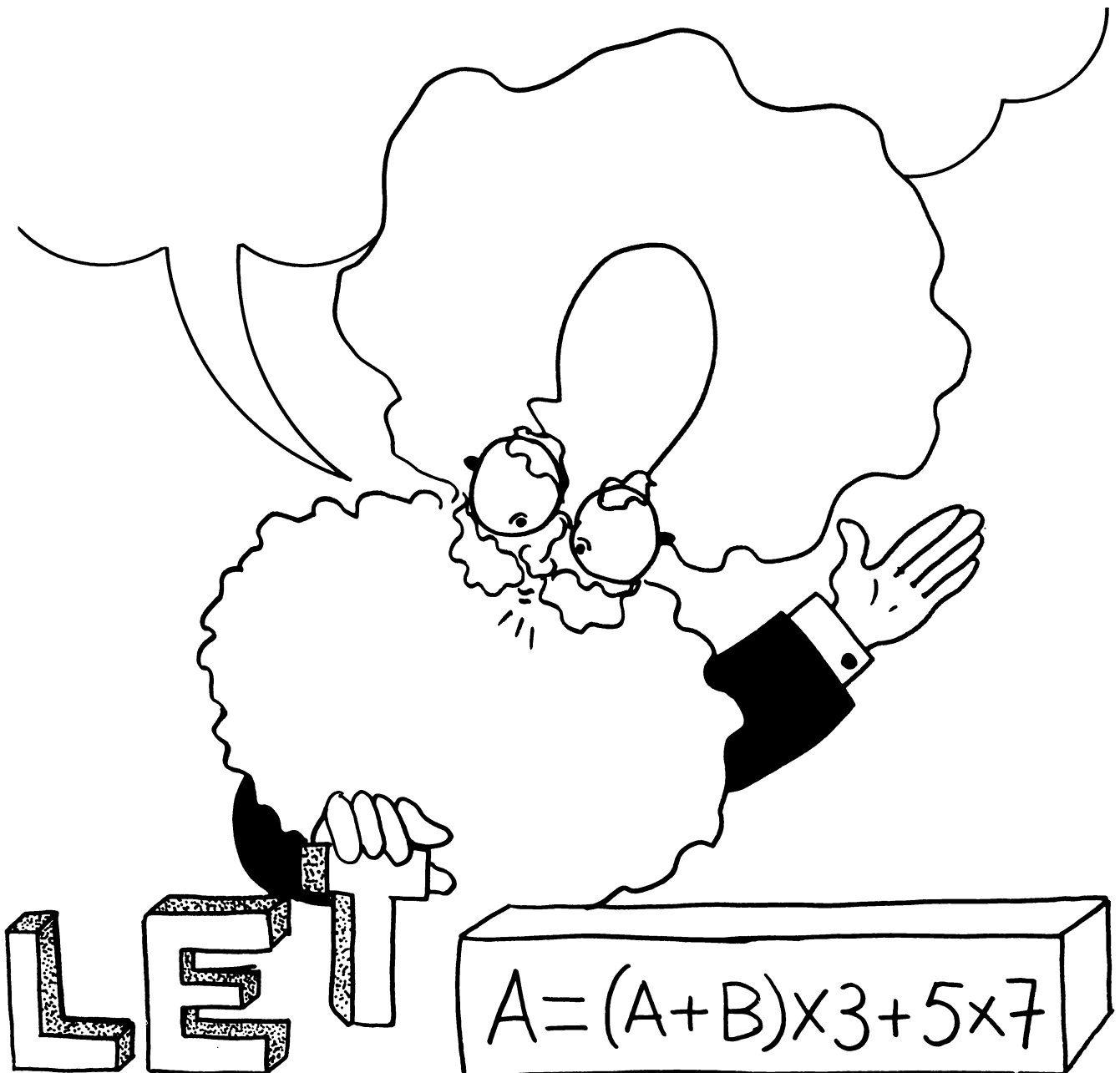
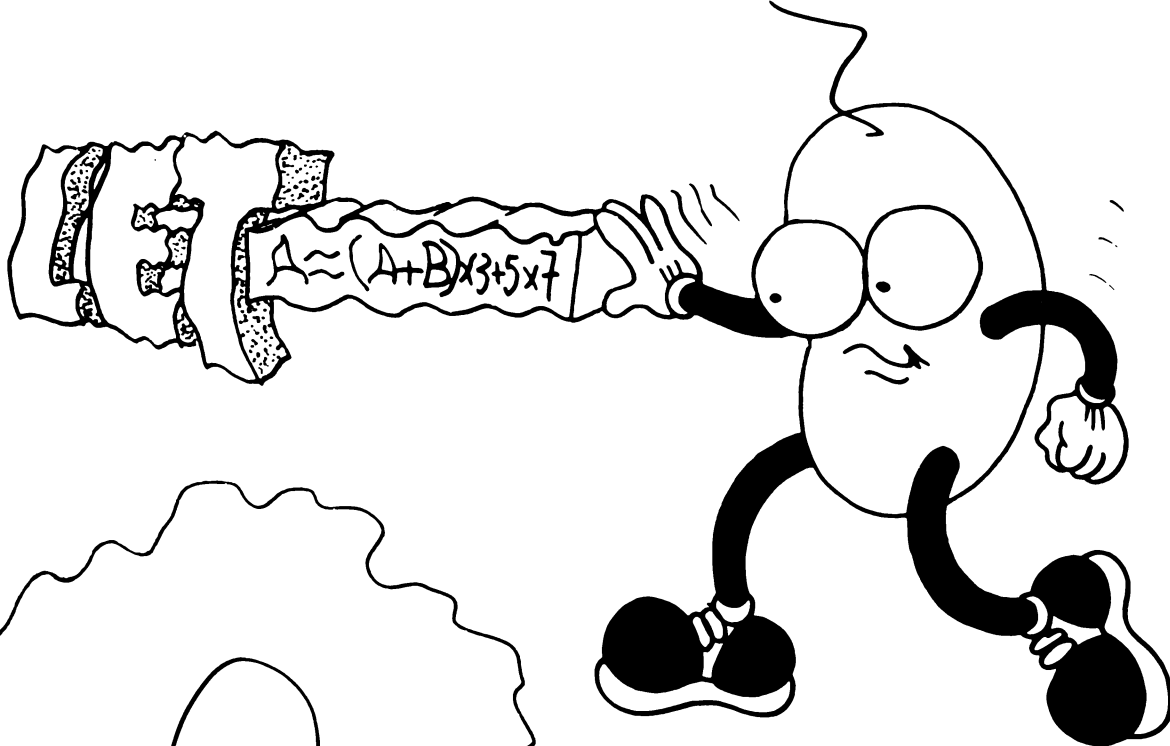
Beatrice d'Este

Caro Game, in questa lezione ti parlerò di quelle istruzioni che costituiscono il cervello del programma, cioè quelle che eseguono l'elaborazione dei dati e che solitamente stanno tra l'INPUT e l'OUTPUT.

Per capire meglio guarda questo esempio:

Come vedi
l' **INPUT** sono le orecchie; il **CALCOLO**, il **TEST**,
e il **SALTO** sono il cervello;
l' **OUTPUT** la bocca.

Una funzione del cervello del computer è dunque il CALCOLO.
Nella lezione 4 per spiegarti le variabili numeriche ti avevo parlato dell'assegnazione, ricordi?
Bene, l'istruzione principale di calcolo, cioè quella che il computer utilizza per eseguire calcoli matematici è LET e consiste proprio nell'assegnazione.

Quindi l'istruzione LET deve sempre essere seguita dal nome della variabile a cui assegnare il risultato, dall'uguale e da una formula o espressione matematica.

Ad esempio: **LET A = B + 23**

LET

A=(A+B)x3+5x7

È vero.
Ti ho sempre insegnato che
realizzare programmi
con minor linee possibili
vuol dire avere imparato
bene la programmazione;
ma non è questo il sistema.
E inoltre non è necessario
perchè la parola LET
si può omettere.

Infatti scrivere

LET A = B + 23

oppure **A = B + 23**

è la stessa cosa.

Ricorda inoltre che nel
LET puoi anche usare
assegnazioni e compiere
addizioni di stringhe.

E ora divertiamoci.
Al NUMERO MANCANTE si partecipa in due e sarà messa a dura prova la tua capacità di calcolo. Ovviamente senza l'uso di carta e penna. Rispondendo alle diverse combinazioni che ti darà il computer, vincerà chi totalizza per primo 20 punti.

Con L'INSERIMENTO invece sarà provata ancora una volta la tua abilità.

VIDEO : 2 GAME:2
SBAGLIATO
IL NUMERO MANCANTE E' 93
46 + 22 = 139
QUALE E' IL NUMERO MANCANTE GAME?

COME UTILIZZARE "IL CONTO CORRENTE".

Per cominciare rispondi alla prima domanda: APRI UN NUOVO C/C (S/N)?
La tua risposta sarà SI, quindi ti verrà richiesto l'IMPORTO INIZIALE (che però non sarà considerata un'operazione di movimento).
Batti l'IMPORTO INIZIALE.
Comparirà così il MENU':

1) VERSAMENTO-PRELIEVO
2) CANCELLAZIONE
3) VISUALIZZAZIONE
4) FINE PROGRAMMA

oltre all'IMPORTO INIZIALE o SALDO (che si aggiornerà automaticamente dopo ogni operazione) e OPERAZIONI (cioè il numero dei movimenti).
Premi il n. 1 per compiere l'operazione di VERSAMENTO o di PRELIEVO e inserisci la data nella seguente forma: prima l'anno, poi il mese, quindi il giorno. Ad esempio per scrivere 12 giugno 1984 batterai: 840612 (ovvero: 84 = 1984; 06 = giugno; 12 = giorno 12).
Mi raccomando comincia a scrivere dopo il punto interrogativo e non nella parentesi (AAMMGG).
Quindi scrivi l'IMPORTO, preceduto dal meno se si tratta di un PRELIEVO; poi descrivi il motivo dell'operazione compiuta (hai a disposizione al massimo 16 caratteri). Finito l'inserimento premi un tasto e tornerai al MENU'.
Con il n. 3 visualizzi tutti i movimenti. Se sono più di 6 li puoi far scorrere premendo un tasto qualsiasi, se invece li vuoi cancellare premi il n. 2 e inserisci il numero dell'operazione da annullare che avrai visualizzato con il n. 3.
Quando hai finito di usare il CONTO CORRENTE premi il n. 4 per uscire dal programma e registra i dati su una cassetta vergine.
Ricorda comunque che puoi fermare, in qualsiasi momento, il programma premendo RUN/STOP oppure RUN/STOP e RESTORE insieme.
Per tornare al programma senza perdere i dati inseriti scrivi GOTO 1ØØ e batti RETURN. Quest'ultima procedura ti sarà utile nel caso batti inavvertitamente il n. 4 durante la scelta del MENU'.